




VIDEO GAME SYSTEM, VIDEO GAME DEVICE AND CONTROL METHOD THEREFOR, AND VIDEO GAME PROGRAM RECORDING MEDIUM

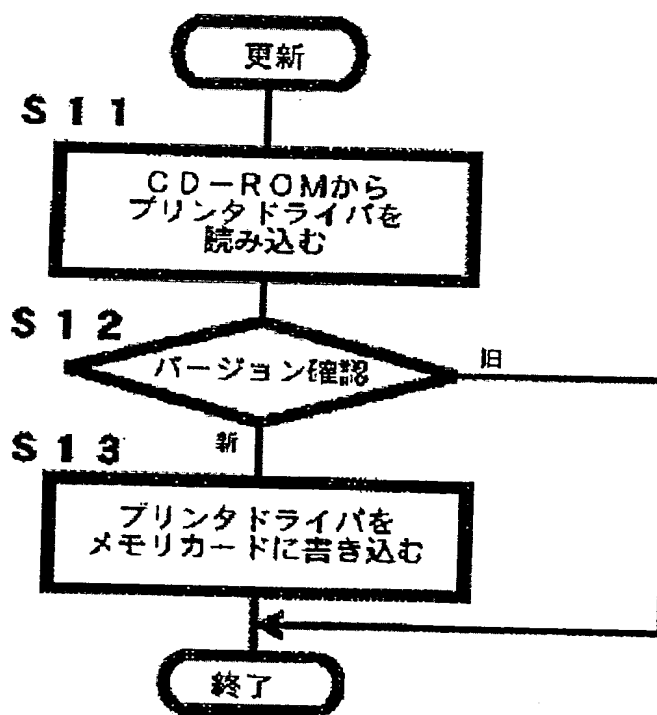
Patent number: JP2002078957
Publication date: 2002-03-19
Inventor: ASANO HARUO; NAKAMURA MASATO; NOJIRI KOHEI; UDAGAWA HIROSHI; ISHIGAMI KOUICHIRO; KOBAYASHI YOICHI
Applicant: SONY CORP
Classification:
 - international: A63F13/00; B41J5/30; G06F3/12; G06F13/10
 - european:
Application number: JP20000274194 20000908
Priority number(s): JP20000274194 20000908; JP20000195067 20000628

Also published as:

 EP1175927 (A2)
 US2002082089 (A1)
 EP1175927 (A3)

Abstract not available for JP2002078957
 Abstract of corresponding document: EP1175927

A video game is executed in accordance with a game software program read from a recording medium. The contents of the game may be converted into printing data and as part of the game is printed. A printer driver stored in a non-volatile memory is arranged to be updated to enable the printing to be performed by the latest printer driver. To this end, as a printer driver is read from the video game program recording medium at step S11, the version of the printer driver as read out is checked at step S12. If the printer driver as read out is of a new version, the printer driver in the memory card is updated at step S13.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-78957

(P 2 0 0 2 - 7 8 9 5 7 A)

(43) 公開日 平成14年3月19日 (2002.3.19)

(51) Int. Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード (参考)
A63F 13/00		A63F 13/00	A 2C001
B41J 5/30		B41J 5/30	Z 2C087
G06F 3/12		G06F 3/12	C 5B014
13/10	330	13/10	B 5B021

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2000-274194 (P 2000-274194)

(22) 出願日 平成12年9月8日 (2000.9.8)

(31) 優先権主張番号 特願2000-195067 (P 2000-195067)

(32) 優先日 平成12年6月28日 (2000.6.28)

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 000002185
ソニー株式会社
東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72) 発明者 小林 洋一
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(72) 発明者 野尻 晃平
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(74) 代理人 100067736
弁理士 小池 晃 (外2名)

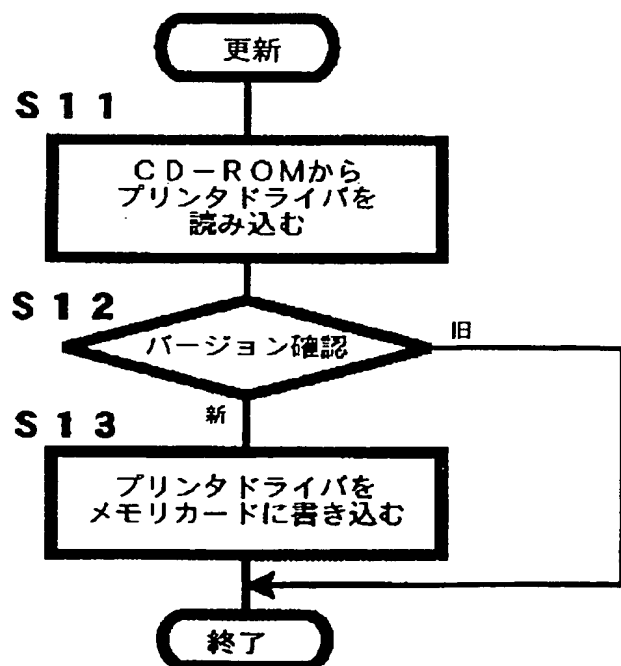
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲームシステム、ビデオゲーム装置及びその制御方法並びにビデオゲームプログラム記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するに当たり、不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新して、最新のプリンタドライバで印刷処理を行うことができるようする。

【解決手段】 ビデオゲームプログラム記録媒体からプリンタドライバを読み出すと (ステップ S 1 1)、読み出したプリンタドライバのバージョンを確認して (ステップ S 1 2)、新しいバージョンのプリンタドライバである場合にはメモリカード内のプリンタドライバを更新する (ステップ S 1 3)。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するビデオゲームシステムであって、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、ゲームの進行過程に関する情報とともにプリンタドライバを格納しておく不揮発性メモリと、上記ゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新するプリンタドライバ更新手段と、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ゲームソフトプログラム読出手段によりビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備えるビデオゲーム装置と、
上記印刷データを印刷するプリンタ装置とからなることを特徴とするビデオゲームシステム。

【請求項 2】 ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するビデオゲームシステムにおけるビデオゲーム装置であって、
ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、
ゲームの進行過程に関する情報とともにプリンタドライバを格納しておく不揮発性メモリと、
上記ゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新するプリンタドライバ更新手段と、
上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ゲームソフトプログラム読出手段によりビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備えることを特徴とするビデオゲーム装置。

【請求項 3】 ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出して、上記ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行するとともに、
ゲームの進行過程に関する情報とともに不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより更新し、
上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して印刷することを特徴とするビデオゲーム装置の制御方法。

【請求項 4】 ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、
上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるコンピュータにより読み取り実行可能なビデオゲームソフトプログラムが記録されたことを特徴とするビデオゲームプログラム記録媒体。

【請求項 5】 上記プリンタドライバは、プリンタの機種に依存しない処理を行う共通エンジンモジュールと、プリンタの機種に依存する処理を行う機種固有の専用エンジンモジュールとからなることを特徴とする請求項 4 記載のビデオゲームプログラム記録媒体。

30 【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させるビデオゲームシステム、ビデオゲーム装置及びその制御方法並びにビデオゲームプログラム記録媒体に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】 従来より、家庭用のビデオゲームには、オートバイや車のレースを行うゲーム、プレイヤの操作によって動くキャラクタと敵対する戦闘キャラクタとが戦うロール・プレイング・ゲームなどがある。このようなビデオゲームでは、プレイヤーがゲームステージをクリアすることにより次のゲームステージに進み、最終ステージをクリアすることによりゲーム終了となる。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】 ところで、従来の家庭用ビデオゲーム装置は、ゲームの進行に伴って変化する画面や音を楽しむことができるものにすぎなかった。また、ゲームの最終ステージまでクリアしたり、高得点をあげたとしても、それを証明する証明書などを取得することはできなかった。

【0004】このような従来の実状に鑑み、本発明の目的は、ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するに当たり、不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新して、未知の機種種のプリンタ装置でも印刷を行うことができるようにしたビデオゲームシステム、ビデオゲーム装置及びその制御方法並びにビデオゲームプログラム記録媒体を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明は、ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するビデオゲームシステムであって、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、ゲームの進行過程に関する情報とともにプリンタドライバを格納しておく不揮発性メモリと、上記ゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新するプリンタドライバ更新手段と、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ゲームソフトプログラム読出手段によりビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備えるビデオゲーム装置と、上記印刷データを印刷するプリンタ装置とからなることを特徴とする。

【0006】また、本発明は、ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ印刷しようとするコンテンツを印刷データに変換して印刷するビデオゲームシステムにおけるビデオゲーム装置であって、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、ゲームの進行過程に関する情報とともにプリンタドライバを格納しておく不揮発性メモリと、上記ゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを更新するプリンタドライバ更新手

段と、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ゲームソフトプログラム読出手段によりビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備えることを特徴とする。

【0007】また、本発明に係るビデオゲーム装置の制御方法は、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出して、上記ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行するとともに、ゲームの進行過程に関する情報とともに不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより更新し、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して印刷することを特徴とする。

【0008】さらに、本発明に係るビデオゲームプログラム記録媒体は、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるコンピュータにより読み取り実行可能なビデオゲームソフトプログラムが記録されたことを特徴とする。

【0009】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態について図面を参照して詳細に説明する。

【0010】本発明は、例えば図1に示すような構成の家庭用ゲームシステム100に適用される。

【0011】この家庭用ゲームシステム100は、ビデオゲーム装置10と、このビデオゲーム装置10に着脱自在に装着された不揮発性メモリからなるメモリカード10A、上記ビデオゲーム装置10に接続されたコントローラ20、画像表示装置30、プリンタ装置40等からなる。

【0012】上記ビデオゲーム装置10は、そのハードウェア構成を図2に示すように、ビデオゲームソフトプログラムが記録されたCD-ROMやDVDなどのビデオゲームプログラム記録媒体50から読み出されるビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させるものであって、内部バスを介して互いに接続されたプロセッサ11、ディスクドライブ12、メモリ13、メモリ管理部14、I/Oコントローラ15やネットワークアダプタ16等のハードウェアを備え、ビデオ

10

20

30

40

50

ゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を印刷可能にするための入出力機器管理機能、画像処理機能、サウンド処理機能、画像表示制御機能、プリンタ制御機能やネットワーク管理機能が上記ハードウェアを用いてソフトウェアにより実現されている。

【0013】このビデオゲーム装置10は、外部との物理的な接続手段としてUSB (Universal Serial Bus) をI/Oコントローラ15に実装しており、ゲームアプリケーションにプリンタドライバAPIを使用して組み込まれるプリンタドライバによって、USB接続のプリンタ装置40による印刷が可能となる。

【0014】このビデオゲーム装置10におけるプリンタ制御機能は図3に示すようなソフトウェア構成によって実現されている。

【0015】すなわち、このビデオゲーム装置10において、ゲームアプリケーションにプリンタドライバAPIを使用して組み込まれるプリンタドライバは、プリンタの機種に依存しない処理を行う共通エンジンモジュールと、プリンタの機種に依存する処理を行う機種固有の専用エンジンモジュールからなり、ゲームアプリケーションから渡される印刷コンテンツ (RGBビットマップ画像) に対して次の処理を施す。

【0016】共通エンジンモジュールを用いて解像度変換 (リサイズ) を行い、また、機種専用モジュールの呼び出しを行う。

【0017】次に、機種専用モジュールを用いて、印刷コンテンツの色変換 (例えばRGB各8ビット/ピクセルからCMYK各8ビット/ピクセルに変換する) 処理やハーフトーニング (CMYK各2ビット/ピクセルに変換する) 処理を行い、さらに、機種固有の印字制御コマンド翻訳処理を行って印刷データPDLを生成する。

【0018】さらに、共通エンジンモジュールを用いてI/Oコントローラ15のUSBドライバへ印刷データPDLを送信する。

【0019】I/Oコントローラ15のUSBドライバは、USB接続されたプリンタ装置40のUSBポートへUSBケーブルを介して印刷コマンドを送信する。

【0020】ここで、上記ビデオゲーム装置10で使用するビデオゲームプログラム記録媒体50は、図4に示すように、ビデオゲームソフトプログラム本体50Aと、ビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージに対応する特典情報50Bと、上記ゲームステージをクリアしたときにクリアしたゲームステージに対応する特典情報を印刷可能にする印刷制御プログラムすなわちプリンタドライバ50Cとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されている。

【0021】そして、このビデオゲーム装置10では、

ディスクドライブ12によりCD-ROMやDVDなどのビデオゲームプログラム記録媒体50からビデオゲームソフトプログラムがメモリ13に読み出されて、プロセッサ11により上記ビデオゲームソフトプログラムにより実行されることによって、ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームの進行に伴い映像や音が発生される。また、I/Oコントローラ15は、プレイヤーがパッド、ボタン、レバー等の図示しない操作手段を操作した状態を検出してプロセッサ11に伝達する。

【0022】上記プロセッサ11は、上記ビデオゲームソフトプログラムを実行することにより、例えば図5のフローチャートに示す手順に従ってビデオゲームの進行させる。

【0023】すなわち、上記プロセッサ11は、ビデオゲームソフトプログラムの実行開始に、ステージ番号Nを設定して (ステップS1)、ステージ番号Nのゲームステージのゲームを実行する (ステップS2)。

【0024】次に、ステージ番号Nのゲームステージがクリアされたか否かを判定する (ステップS3)。このステップS3における判定結果がNOすなわちクリアされていないときには上記ステップS2に戻り、ステップS2、ステップS3を繰り返すことにより、ステージ番号Nのゲームステージのゲームの実行を継続する。そして、ステップS3における判定結果がYESすなわちクリアされると、ステージ番号Nに対応する特典情報を取り出して (ステップS4)、上記特典情報を印刷データに変換する (ステップS5)。

【0025】次に、上記ディスクドライブ12によりビデオゲームプログラム記録媒体50からプリンタドライバを読み出して、上記印刷データをプリンタ装置40に送り出してプリントを実行し (ステップS6)、正常に印刷終了したか否かを判定する (ステップS7)。このステップS7における判定結果がNOすなわち正常に印刷終了できなかったときには上記ステップS6に戻り、再度プリントを実行する。

【0026】上記ステップS7における判定結果がYESすなわち正常に印刷終了したときには、 $N=N+1$ すなわちステージ番号Nを1インクリメントする (ステップS8)。

【0027】そして、ゲームを終了する選択がなされた否かを判定し (ステップS9)、その判定結果がYESすなわちゲームを終了する選択がなされた場合にはゲームを終了し、また、判定結果がNOすなわちゲームを継続する選択がなされた場合には、また、ステップS2に戻って、次のステージ番号Nのゲームステージのゲームを実行する。

【0028】すなわち、この家庭用ゲームシステム100では、ビデオゲームプログラム記録媒体50から読み出されるビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージをクリアすることに

より、ゲームプレーヤは、特典として、クリアしたステージ番号Nのゲームステージに対応した特典情報をプリントする権利を獲得する。

【0029】上記特典情報のプリント結果として得られる印刷物は、ゲームを離れた遊びや利益を提供できるプレーヤにとって価値のある印刷物とされ、例えば、4コマ漫画などの著作物、クーポン券、認定証、コレクターズアイテム、トレーディングカード、プロマイド、顧客に対する商品案内やゲームソフト割引券、さらには、ネットワークアダプタを介してサービスプロバイダをアクセスするためのID、パスワード、アドレス等の情報を印刷した印刷物である。

【0030】図6の(A)、(B)、(C)、(D)にクーポン券、認定証、コレクターズアイテム、ゲームソフト割引券の印刷例を示す。

【0031】なお、上記図5のフローチャートに示した手順では、ゲームステージをクリアすると、その時点で印刷することになっているが、印刷する権利を保留したり放棄できるようにしてもよい。また、印刷用のデータを作成する際に、ゲームプレーヤに名前、住所、電話番号などの入力を促し、コンテンツに加えて印刷データとすることも可能である。さらに、プリンタドライバの取り出しは、ゲームの開始前に行うようにしてもよい。

【0032】ここで、このビデオゲーム装置10では、図7に示すように、ゲーム途中経過データすなわちゲームの進行過程に関する情報とともにプリンタドライバが不揮発性メモリからなるメモリカード10Aに格納される。そして、上記プロセッサ11は、図8のフローチャートに示すように、ビデオゲームプログラム記録媒体50からプリンタドライバを読み出すと(ステップS11)、読み出したプリンタドライバのバージョンを確認して(ステップS12)、新しいバージョンのプリンタドライバである場合にはメモリカード10A内のプリンタドライバを更新する(ステップS13)。

【0033】そして、上記プロセッサ11は、図9のフローチャートに示すように、メモリカード10Aからプリンタドライバをメモリ13上に読み出して(ステップS21)、印刷の実行命令が入力されるのを待機しており(ステップS22)、印刷の実行命令が入力されると印刷するコンテンツを印刷データに変換し(ステップS23)、上記メモリ13上のプリンタドライバを用いて印刷データをプリンタ装置40に送ることにより印刷を実行し(ステップS24)、印刷終了となるのを待つ(ステップS24)。

【0034】このビデオゲーム装置10におけるプリンタドライバは、具体的には、ドライバ共通部分と、プリンタ固有部分のモジュール群で構成される。ドライバが複数のプリンタ装置をサポートしている場合には複数のプリンタ固有部分が存在することになる。そして、それぞれのモジュールには附帯情報として、そのモジュール

ルの種別及びバージョン情報が含まれている。

【0035】そして、ビデオゲームプログラム記録媒体50がビデオゲーム装置10に挿入されると、上記プロセッサ11は、図10のフローチャートに示されるように、起動時に、モジュール番号Nを1に設定して(ステップS31)、ビデオゲームプログラム記録媒体50からモジュール番号Nのモジュールの附帯情報を読み出して種別の確認とバージョンの確認を行い(ステップS32)、メモリカード10A上に同種のモジュールが存在するか否かを判定し(ステップS33)、メモリカード10A上に同種のモジュールがない場合には上記ビデオゲームプログラム記録媒体50からモジュールを読み込んで、メモリカード10Aに書き加える(ステップS34)。また、メモリカード10A上に同種のモジュールがある場合には、ビデオゲームプログラム記録媒体50上のモジュールのバージョンの方が新しいか否かを判定し(ステップS35)、新しい場合には上記ビデオゲームプログラム記録媒体50からモジュールを読み込んで、メモリカード10Aのモジュールと置き換える(ステップS36)。

【0036】さらに、次のモジュールがあるか否かを判定し(ステップS37)、次のモジュールがある場合にはモジュール番号Nをインクリメントして、上記ステップS32に戻ってステップS32からステップS37の処理を繰り返す行い、処理すべきモジュールがなくなると、プリンタドライバの更新処理を終了する。

【0037】このようなプリンタドライバの更新処理により、例えば図11に示すように、メモリカード10AにはプリンタBの固有部分が存在するが、ビデオゲームプログラム記録媒体50上にはなかった場合、プリンタBの固有部分はそのままにしておき、メモリカード10AになかったプリンタCの固有部分が追加される形で書き込まれる。また、メモリカード10Aに既に存在するモジュールに関しては、最新のモジュールに置き換えられる。

【0038】

【発明の効果】以上のように、本発明によれば、ビデオゲームソフトプログラム本体と、印刷コンテンツデータと、上記印刷コンテンツデータを印刷するためのプリンタドライバとからなるビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出して、上記ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行するとともに、ゲームの進行過程に関する情報とともに不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバを、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出されたゲームソフトプログラムに含まれる新しいプリンタドライバにより更新し、上記不揮発性メモリに格納されているプリンタドライバをワークメモリ上に読み出し、上記ビデオゲームプログラム記録媒体から読み出された印刷コ

10

20

30

40

50

ンテンツデータを上記ワークメモリ上のプリンタドライバを用いて印刷データに変換して印刷するので、ビデオゲームプログラム記録媒体内に入っているプリンタドライバが古いものであっても、最新のバージョンのプリンタドライバを用いて印刷を行うことができる。

【0039】

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明を適用した家庭用ゲームシステムの構成図である。

【図2】 上記家庭用ゲームシステムを構成するビデオゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図3】 上記ビデオゲーム装置におけるプリンタ制御機能を実現するソフトウェア構成を模式的に示す図である。

【図4】 上記家庭用ゲームシステムにおいて使用するビデオゲームプログラム記録媒体の構造を模式的に示す図である。

【図5】 上記ビデオゲーム装置のプロセッサによるビデオゲームソフトプログラムを実行処理手順を示すフローチャートである。

【図6】 上記家庭用ゲームシステムにおける特典の印刷例を示す図である。

【図7】 上記ビデオゲーム装置のメモリカードの格納内容を模式的に示す図である。

【図8】 上記メモリカード内のプリンタドライバの更新手順を示すフローチャートである。

【図9】 上記家庭用ゲームシステムにおける印刷処理の手順を示すフローチャートである。

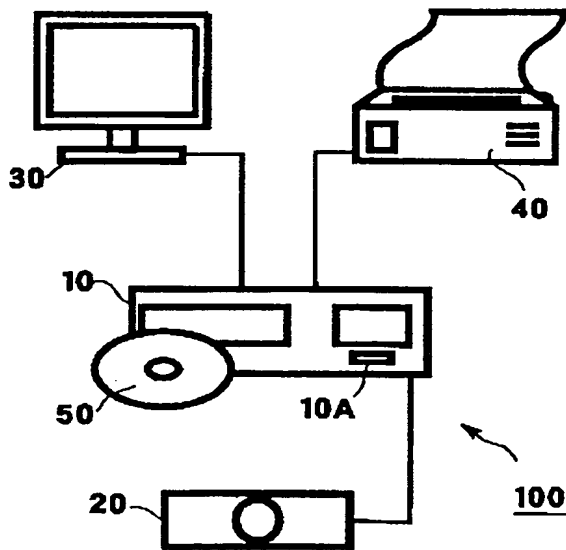
【図10】 上記プリンタドライバの更新処理の具体的な手順を示すフローチャートである。

【図11】 上記プリンタドライバの更新処理の一例を模式的に示す図である。

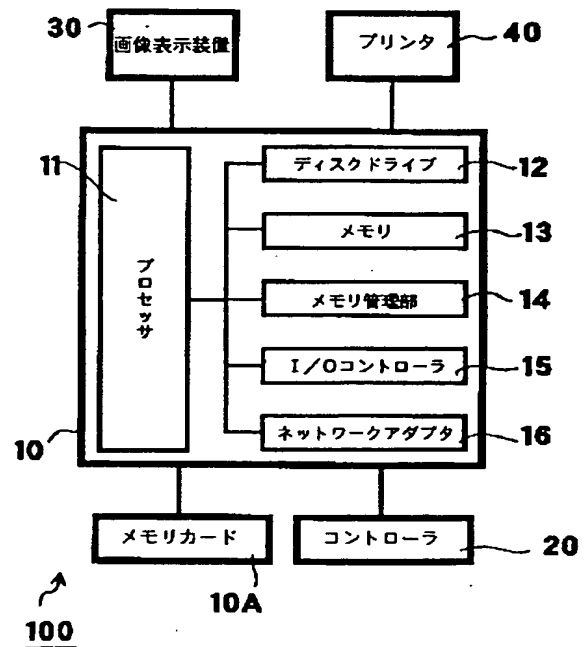
【符号の説明】

10 ビデオゲーム装置、10A メモリカード、11 プロセッサ、12 ディスクドライブ、13 メモリ、14 メモリ管理部、15 I/Oコントローラ、20 コントローラ、30 画像表示装置、40 プリンタ装置、50 ビデオゲームプログラム記録媒体、100 家庭用ゲームシステム

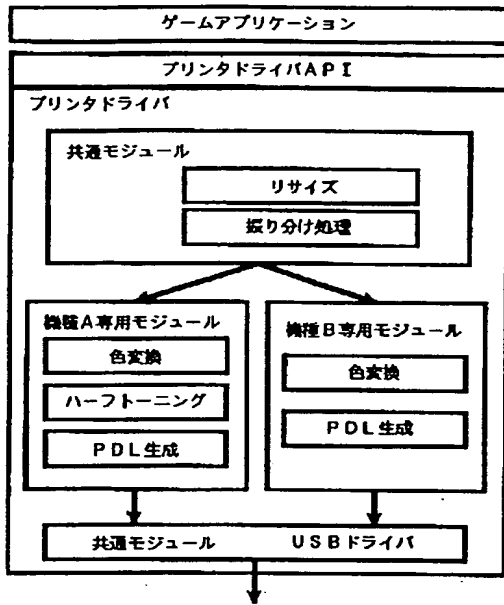
【図1】



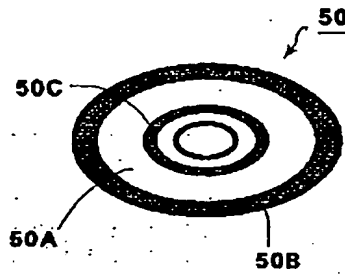
【図2】



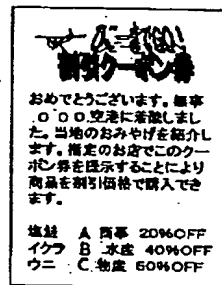
【図3】



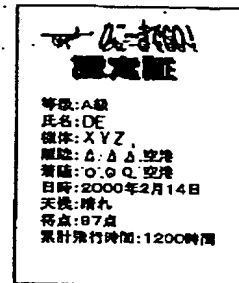
【図4】



【図6】



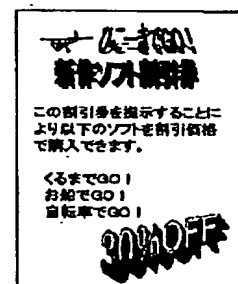
(A)



(B)

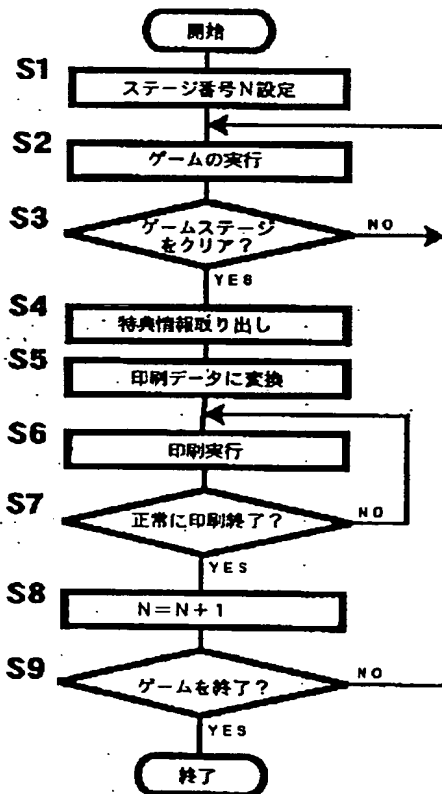


(C)

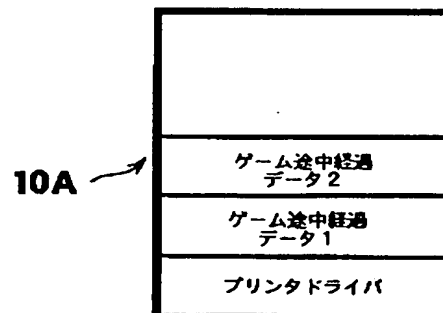


(D)

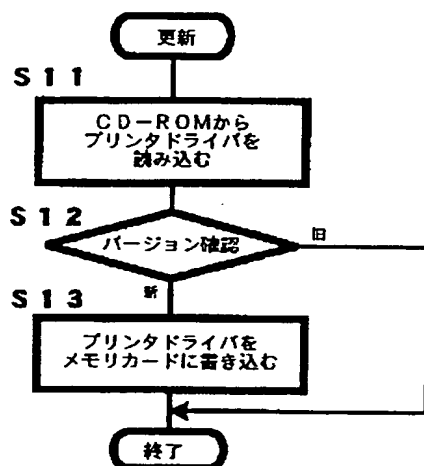
【図5】



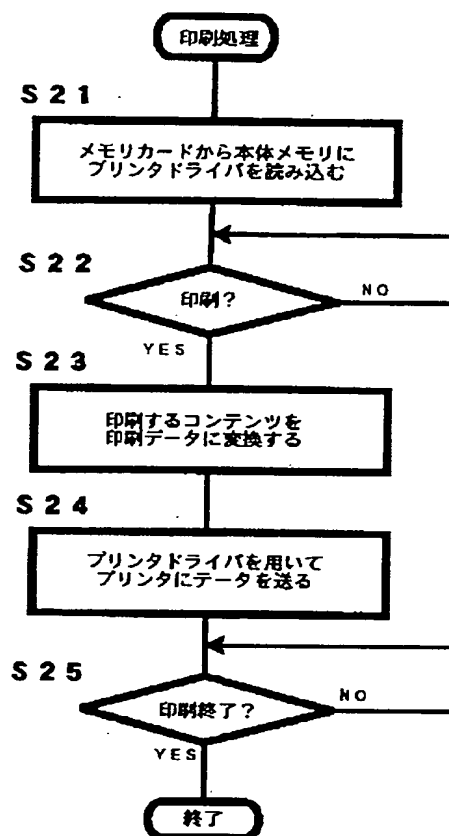
【図7】



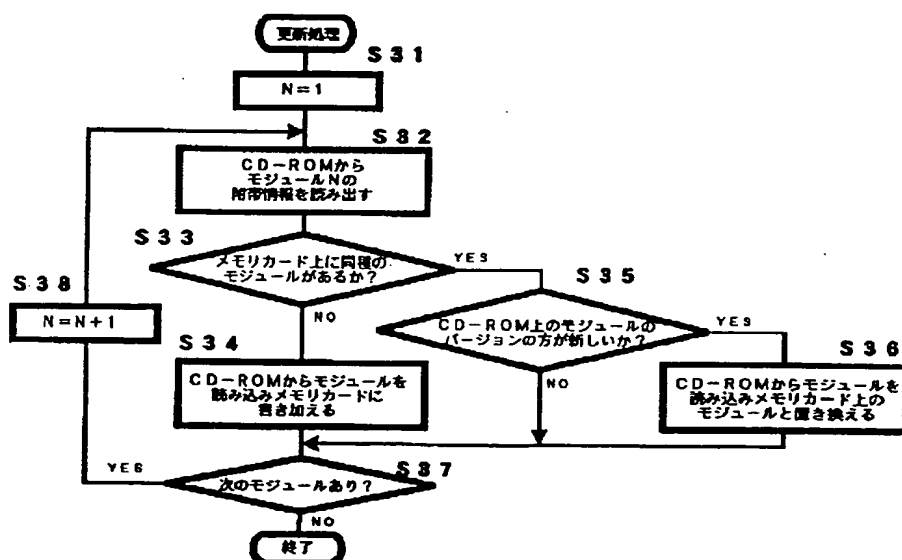
【図8】



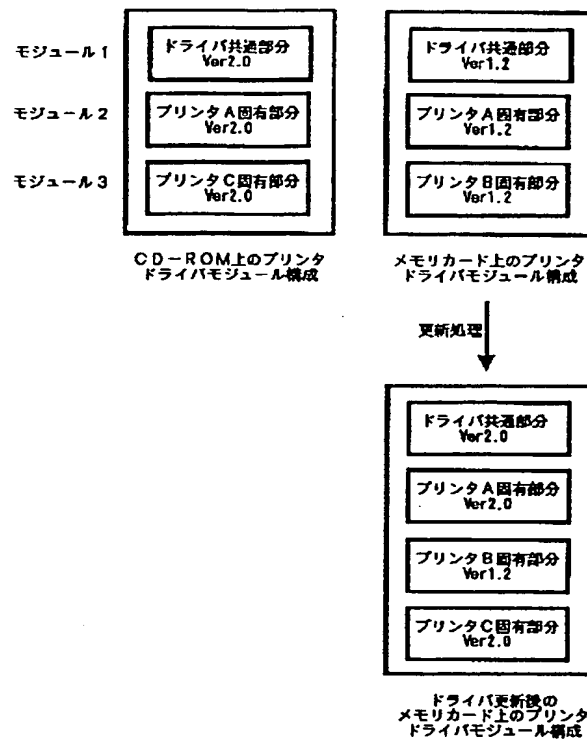
【図9】



【図10】



【図 11】



フロントページの続き

(72)発明者 宇田川 浩
東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 ソニ
ー株式会社内

(72)発明者 中村 正人
東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 ソニ
ー株式会社内

(72)発明者 石神 光一郎
東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 ソニ
ー株式会社内

(72)発明者 浅野 春生
東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 ソニ
ー株式会社内

F ターム(参考) 2C001 BB08 BD03 CB02 CB04 CC01
CC07
2C087 AA09 BA14 BB16 BC07 BD53
5B014 FA14 GD42 HC08
5B021 AA30 BB02 CC06